

MANUEL D'UTILISATION

SchachTimer „Silver“



Recommended by the European Chess Union



Cher client,

Félicitations pour l'achat du Schach Timer « Silver », une pendule confortable, numérique avec des fonctions de synchronisation précises.

Avant d'essayer la pendule, vous devriez d'abord lire le manuel d'utilisation en entier, ainsi vous connaîtrez les avantages de cette pendule et vous l'apprécierez.

La manipulation est très facile avec une structure claire pour l'ajustement dans différents cas comme des tournois, des concours ou juste à la maison entre amis.

Avant de mettre la pendule en marche, veuillez y insérer quatre piles de type AA dans le compartiment prévu à cet effet. Veuillez veiller à la polarité. L'emplacement pour l'insertion des piles se trouve au dos de la pendule. Pour ouvrir le couvercle, enfoncez doucement le fond de la pendule.

A l'intérieur du compartiment, vous verrez la façon dont les piles doivent être insérées. Si une pile est insérée dans la mauvaise direction, ça n'endommagera pas la pendule.

Nous ne livrons pas les piles. Nous vous recommandons d'utiliser des piles de bonne qualité avec une capacité de min. 1100mAh, ainsi votre pendule pourra être utilisée pendant une longue période.

Une fois que les piles ont été insérées correctement et que le compartiment a été refermé, la pendule peut être employée tout de suite et est déjà allumée.

Nettoyez votre pendule seulement avec un chiffon humide et n'employez pas des agents chimiques car ceux-ci peuvent l'endommager.

Utilisez la boîte livrée pour le rangement de la pendule.
Ayez beaucoup d'amusement avec ce produit moderne !

Table des matières

1.	CONDITIONS D'UTILISATION ET DONNEES TECHNIQUES	- 4 -
2.	TOUCHES	- 5 -
3.	LES MODES DE JEUX, PRESENTATION ET DESCRIPTION	- 6 -
	PRESENTATION DES MODES DE JEUX	- 7 -
	FONCTIONS COMMUNES POUR TOUTES LES MODES	- 8 -
	SELECTION DU MODE DE JEU ET COMMENCER LA PARTIE	- 9 -
	ALLUMER/ETEINDRE, ARRETER LES HORLOGES, INTERROMPRE ET CONTINUER UNE PARTIE, TERMINER LA PARTIE	- 10 -
	MODE 01 5 MIN. BLITZ	- 11 -
	MODE 02 10 MIN. RAPIDE	- 12 -
	MODE 03 20 MIN. RAPIDE	- 12 -
	MODE 04 30 MIN. RAPIDE	- 13 -
	MODE 05 30 SEC. SABLIER	- 13 -
	MODE 06 2H./40 COUPS+1H./20 COUPS + 30 MIN. DE JEU NORMAL	- 14 -
	MODE 07 2H./ 40 COUPS + 1 H. DE JEU NORMAL	- 15 -
	MODE 09 3 MIN., 2 SEC. PAR COUP AJOUTE, PARTIE FISCHER-BLITZ	- 15 -
	MODE 10 80 MIN. + 40 MIN., 1 MIN. PAR COUP AJOUTE	- 16 -
	PARTIE NORMALE EN MODE FISCHER	- 16 -
	MODE 11 5 MIN., 3 SEC., PAR COUP LIBRE, PARTIE BRONSTEIN – BLITZ	- 17 -
	MODE 12 MODE FIDE 90 MIN. /PARTIE + 30 SEC. /COUP AJOUTE (DEPUIS 01.05.2002)	- 18 -
	USER NN EDITION DES MODES 01 A 12	- 19 -
	EDITION DU MODE 01 A 05 :	- 20 -
	EDITION DES MODES 06 A 08 :	- 22 -
	EDITION DES MODES 09 A 12	- 25 -
	LED +/- ; BUZ +/- ACTIVE/DESCTIVE LES LED DES JOUEURS, SIGNAL SONORE BUZZER	- 27 -
	WAIT +/- PERIODE D'ATTENTE D'UNE HEURE ACTIVE/DESACTIVE (SEULEMENT POUR LES	- 28 -
	PARTIES NORMALES)	- 28 -
	MOV -/+, MAN -/+ ACTIVE/DESACTIVE LES REGLAGES DE TEMPS DE REFLEXION QUI EST	- 29 -
	INDEPENDANT DU NOMBRE DE COUPS	- 29 -
4.	AUTRES POSSIBILITÉS DE RÉGLAGES	- 30 -
	CORRECTION DE TEMPS ET DE COUPS JOUES QUAND LE TEMPS EST CONTROLÉ	- 30 -
	AVANCER LES REGLAGES DU TEMPS DE REFLEXION (SEULEMENT AVEC MOV-)	- 32 -
	IMPOSER DES TEMPS DE PENALITE PENDANT UNE PARTIE	- 33 -
5.	AFFICHAGE BATTERIE FAIBLE / CHANGER LES PILES	- 35 -
6.	DEBUT RAPIDE/RESUME DU MANUEL D'UTILISATION	- 36 -

1. conditions d'utilisation et données techniques

- 0 ABS stable, boîtier synthétique, ne risque pas de basculer grâce à son pied ergonomique
- 1 statut d'affichage sur un écran alphanumérique large (environ 80x25 mm)
- 2 12 modes de jeux pour Blitz, Rapide, Schnell et mode Normal, Méthodes Fischer/Bronstein, Méthode FIDE, et Mode User (possibilité d'édition libre)
- 3 avec une touche compteur de coups joués réparable pour chaque mode de jeu
- 4 active le réglage du temps de réflexion qui dépend du nombre de coups joués
- 5 correction du temps et des coups joués ainsi que l'attribution de temps de pénalité peut être effectué
- 6 minuteur de temps d'attente d'une heure peuvent être ajoutés pour des équipes de tournois ou d'autres
- 7 les touches des joueurs sont utilisation sûre, conviennent au blitz et possèdent un LED pouvant être débranchée optionnellement
- 8 contrôle de temps (temps de réflexion expiré) peut être signalé en ajoutant la sonnerie (le Buzzer)
- 9 la pendule fonctionne avec 4 piles de type AA (ou LR6) (ils ne sont pas fournis),
- 10 Affichage batterie faible

Dimensions	:	environ 200 mm x 85 mm x 90 mm (LxLxH)
Besoin électrique	:	a) fonctionne sans Sonnerie et sans LED environ 1,2 mA b) fonctionne avec Sonnerie et LED environ 2,3 mA c) en veille (la pendule est éteinte) environ 90 µA
Durée de vie des piles (min.9)	:	1 an ou environ 900 h. avec a) environ 17 h./semaine 1 an ou environ 500 h. avec b) environ 9 h./semaine 1an ½ en respectant les données techniques c) basé sur des pile d'une capacité de 1100mAh
Conditions climatiques	:	fonctionnement : +5° C à 40° C
Tolérance électromagnétique	:	conforme aux normes CE

2. touches

Touche 0 / I / Stop, au centre au dessus du boîtier

- arrête les horloges pendant une partie en cours
- allume et éteint la pendule

Touches des deux joueurs, chacune avec une touche LED à côté qui est activable/désactivable

- commence la partie et enregistre le coup joué
- activation/désactivation du LED et du signal sonore
- handicaps de temps et de coup dans le mode-éditeur (touche du joueur gauche)
- choix de la position à éditer dans le mode-éditeur (touche du joueur droit)
- activation/désactivation de l'option de changement du temps de réflexion (in)dépendant du nombre de coups joués (touche du joueur droit)

Touche MODE

choix du mode de jeu 01 à 12, USER et signalisation du Buzzer

- option de changement du temps de réflexion (in)dépendant du nombre de coups joués (touche du joueur droit)
- choix du chiffre ou de l'horloge qui doit être édité dans le mode éditeur
- rappel des actuels coups joués pendant la partie

Touche PROG

- édition des handicaps pour le temps de réflexion et des coups dans les différents modes comme le mode USER
- ajout du temps et des coups quand le temps est contrôlé
- entrée du temps de pénalité
- ôte l'agustement pour un nouveau niveau de temps de réflexion

3. les modes de jeux, présentation et description

conditions fixées pour le temps de réflexion et autres possibilités de réglage

<u>Mode</u>	<u>paramètre de jeu</u>	<u>description</u>
01	5 min.	Blitz (pas de limitation de coups)
02	10 min.	Rapide (pas de limitation de coups)
03	20 min.	Rapide (pas de limitation de coups)
04	30 min.	Rapide (pas de limitation de coups)
05	30 sec.	Sablier :le temps utilisé par un joueur est ajouté à son adversaire
06	2 h. + 1h. + 30 min.	partie normale avec 2 temps de réflexion supplémentaire
07	2 h. + 1h.	comme Mode 06 mais sans 2ème contrôle
08	2 h. + 30 min.	comme Mode 07 mais 30. min pour la partie restante
09	3 min, 2 sec./coup ajouté	Mode Fischer-Blitz. 3 min. par partie, pas de limitation de coups, 2 sec. par coup libre et additionel
10	80 min. + 40 min. 1 min./coup ajouté	Mode Fischer-Tournoi. 80 min. de temps de réflexion de base + 40 min. de temps restant, et 1 min. /coup crédit 1 min. est ajouté au temps de réflexion avant chaque coup
11	5 min. , 3 sec./coup	Mode Bronstein-Blitz : 5 min. par partie (pas de limitation libre de coups), 3 sec. par coup libre
12	90.min./partie	Mode FIDE-Tournoi (Fischer). Temps de réflexion principal de 90 min. (partie) et 30 sec./coup du temps supplémentaire
USER nn	mode peut être édité	chaque mode 01 à 12 peut être édité librement. Réglé : mode 04
LED-/+ MAN+/-	signalisation	active/désactive le LED du joueur et/ou la signalisation du Buzzer. Réglé : le LED du joueur actif, signalisation du Buzzer désactivé
MOV -/+ MAN +/-	ajuste le temps de réflexion	option de changement du temps de réflexion in/dépendant du nombre de coups joués choisis Réglé : le temps de réflexion change indépendamment du nombre de coups joués
WAIT+/-	période d'attente +/-	active 1 minuteur d'une période d'attente avant le début de la partie

Présentation des modes de jeux

Les modes de jeux sont affichés sur l'écran avec différents symboles.

Pour les **Modes 01 à 04 (ou USER équivalent)** une horloge en cours est représentée , chaque seconde, par une **croix tournante** à côté du temps de réflexion.

Pour le **Mode 05 (ou USER équivalent)** les horloges en cours sont représentées par un **sablier** à côté du temps de réflexion.

Pour les **Modes 06 à 08 (ou USER équivalent)** une horloge du joueur en cours est représentée, chaque seconde, par une **flèche clignotante** à côté du temps de réflexion.

Pour les **Modes 09, 10, 12 (ou USER équivalent)** une horloge du joueur en cours est représenté, chaque seconde, par le symbole d'un **triangle plein clignotant** à côté du temps de réflexion.

Pour le **Mode 11 (ou USER équivalent)** une horloge du joueur en cours est représentée, chaque seconde, par le symbole d'un **triangle vide clignotant** à côté du temps de réflexion.

fonctions communes pour toutes les modes

Le temps de réflexion est affiché sur l'écran environ 2 secondes après avoir choisi le mode (mode avec numéro qui l'accompagne).

Types de temps de réflexion affichés :

- quand le handicap en temps de réflexion est supérieur à 10 min. par joueur, l'affichage se fait sous la forme **h : mm**,
- quand le handicap en temps de réflexion est inférieur à 10 min. par joueur, l'affichage se fait sous la forme **m.ss**.

La pendule est activée en appuyant sur une touche du joueur et le temps de l'adversaire s'écoule.

Tous les modes 01 à 12 et USER ont un compteur de coups joués qui peut être récupéré. Il peut être rétabli en appuyant sur la touche **MODE** quand le temps des horloges s'est écoulé ou quand les horloges se sont arrêtées.

Le compteur des coups joués indique le coup que le joueur en cours exécute.

En appuyant plus longtemps sur la touche PROG : voir explication de la touche PROG ci-dessus.

En activant le LED du joueur avec la touche **MODE**, l'horloge en cours est affichée, chaque seconde, par un LED clignotant à côté de la touche du joueur. L'activation du signal Buzzer entraîne un long signal sonore d'environ une seconde chaque fois que l'horloge s'est arrêtée.

Le symbole de Batterie Faible peut apparaître, en-dessous de la touche gauche du joueur, pendant la partie. Ceci est le signal qui vous rappelle que vous devez changer les piles le plus vite possible. Pour des raisons d'économie d'énergie, l'activation du signal-Buzzer (BUZ+) et celui du LED du joueur, sont désactivés

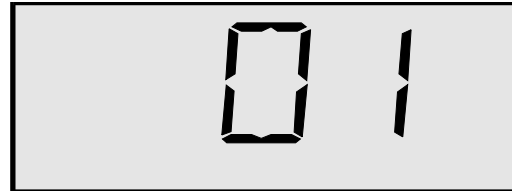
automatiquement. Si vous devez faire d'éventuels activations/désactivations, il va falloir le faire manuellement après avoir changé les piles parce que les réglages automatiques se remettent par défaut.

Vous pouvez être sûr de terminer la partie entamée.

Pour économiser l'énergie, La pendule s'éteint automatiquement après 60 min. , si elle n'est pas sous un mode de jeu et si aucune touche n'est enfoncée. Tous les réglages sont sauvés.

Sélection du mode de jeu et commencer la partie

Après la première mise en marche (mettre les piles) le **MODE 01** réglé est commencé. L'affichage montre toujours le mode avec le numéro de MODE correspondant, par exemple le premier MODE :



avec la touche **MODE** vous pouvez maintenant activer (avec un délai de temps d'environ 1 sec.) :

- les modes de jeu **01** à **12**, **USER**,
 - le **LED** des joueurs
 - le signal sonore **BUZZer**
 - **MOV** – change le temps de réflexion (indépendent du numéro de coups joués) et le retirer
- MAN**nuellement
- Le minuteur d'une heure d'attente **WAIT** (pour des compétitions en groupes)

quand vous avez cliqué sur chaque mode, il recommence avec le **MODE 01**.

Quand un MODE a été choisi, le jeu débute automatiquement après 2 sec. et les deux horloges affichent le temps de réflexion correspondant. Si la touche est appuyée endéans les 2 sec. , un nouveau mode est choisi.

Aussi longtemps que la partie n'a pas débuté en appuyant sur la touche d'un des joueurs, un nouveau mode peut être choisi en re appuyant sur la touche **MODE**.

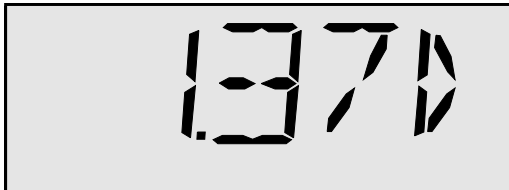
allumer/éteindre, arrêter les horloges, interrompre et continuer une partie, terminer la partie

en appuyant sur la touche **O / I / Stop** :

- la pendule est allumée
- la pendule est arrêtée pendant la partie en cours
- la pendule est éteinte dans d'autres cas

Quand la partie est interrompue par la touche **O / I / Stop**, le temps restant des joueurs est affiché par deux flèches (une par horloge) elles sont dirigées vers l'horloge du dernier joueur.

Si le vrai joueur doit jouer son coup et la pendule est interrompue, l'écran affiche :



Si le temps des deux horloges n'est pas encore complètement écoulé, la partie peut être poursuivie en appuyant sur la touche de n'importe quel joueur.

C'est toujours l'horloge du dernier joueur à jouer son coup qui continue à jouer, que l'on appuie sur n'importe quelle touche des joueurs.

Si le temps des deux horloges est complètement écoulé, vous pouvez directement éteindre la pendule en appuyant sur la touche **O / I / Stop**.

Quand la partie est interrompue, vous avez la possibilité de changer le temps de réflexion restant (ajouter du temps de pénalité etc.) en appuyant sur la touche **PROG** : Voir chapitre 4 pour avoir de plus amples informations et autres possibilités de réglage.

MODE 01

5 min. Blitz

Choisissez Mode 01, et chaque horloge affiche avec rapidité le début de la partie avec un temps de réflexion de 5 : 00 min. Après avoir appuyé sur une touche d'un joueur, la pendule est activée et le temps de l'adversaire diminue. L'écran du joueur qui doit jouer son coup affiche ceci chaque seconde avec une croix tournante.



Quand le temps d'un joueur est écoulé pendant une partie en cours, l'horloge dont le temps est écoulé s'arrête à 0.00 et le trait horizontal indique si l'horloge est active.



remarque : si **une** des horloges a dépassé le temps de réflexion, cela peut être signalé par l'activation du signal sonore Buzzer par le mode **LED/BUZ**.

Si les deux horloges ont dépassé le temps de réflexion, la pendule bloque tous les nouveaux coups. Par l'activation du Mode **LED/BUZ**, ceci peut être signalé par un signal sonore court. Le trait horizontal n'est alors plus affiché.



MODE 02 **10 min. Rapide**

Comme Mode 01, mais le temps de réflexion est réglé à 10 min. par joueur.

MODE 03 **20 min. Rapide**

Comme Mode 01, mais le temps de réflexion est réglé à 20 min. par joueur.

MODE 04 30 min. Rapide

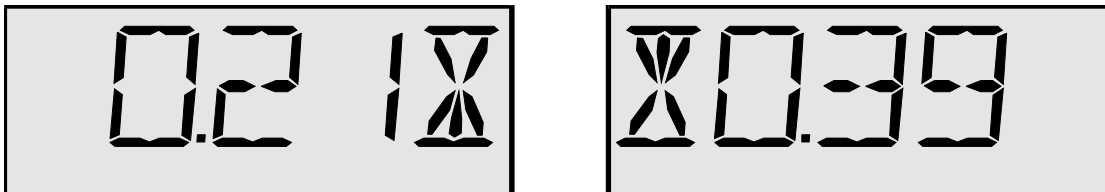
Comme Mode 01, mais le temps de réflexion est réglé à 30 min. par joueur.

MODE 05 30 sec. Sablier

Dans le Mode Sablier (MODE 05) chaque joueur a chacun 30 sec. de réflexion au début du jeu. Ensuite, chaque horloge compte comme un sablier. L'une se remplit et l'autre se vide.

Le temps de réflexion du joueur qui joue diminue et de ce fait celui qui est en pause augmente.

Ceci est symbolisé par un sablier qui s'affiche à côté du temps de réflexion. Le sablier affiche un trait (vide) au dessus de l'horloge du joueur qui doit jouer son coup (ici celui de droite). Le sablier affiche un trait (rempli) en dessous de l'horloge du joueur qui est en pause (ici celui de gauche).

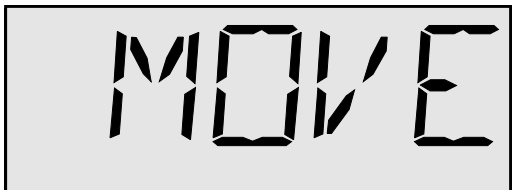


remarque : Si le temps de réflexion d'un joueur est écoulé, la pendule peut être éteinte en appuyant sur la touche **O / I / Stop**. En rallumant la pendule, l'ancien mode est affiché (ici MODE 05)

MODE 06

2h./40 coups+1h./20 coups + 30 min. de jeu normal

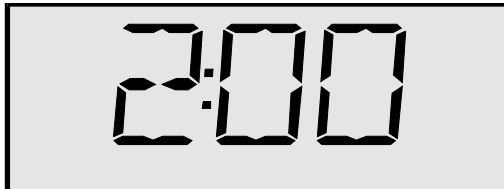
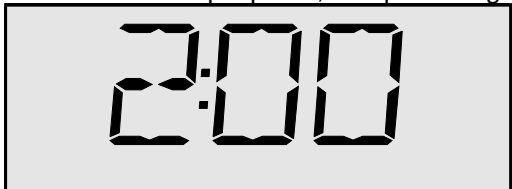
Ce mode et les suivants MODE 07 et 08 sont les modes de tournoi pour des jeux normaux. Il est joué avec un temps de réflexion principal de 2 h. pour les 40 premiers coups (premier temps de contrôle). Avec le mode indépendant du compteur de coups MOV – (réglé) l'horloge expirée passe automatiquement au nouveau niveau de temps. Avec le mode dépendant du compteur de coups MOV + lors du temps de contrôle, par exemple après 40 ou 60 coups quand le temps restant est disponible. Le compteur de coups sert aussi pour le contrôle du temps/coup.



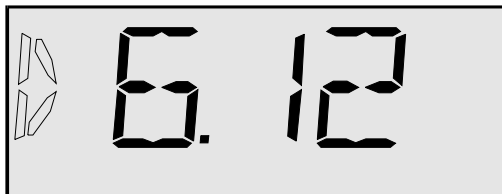
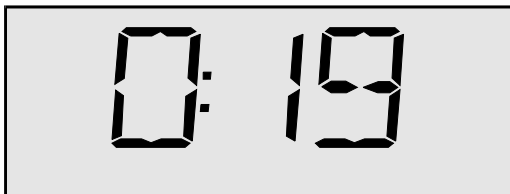
remarque : le nombre de coups affiché sur l'écran correspond au nombre réel des coups joués si chaque

déplacement a été notifié en appuyant sur la touche de l'horloge. Si le temps de réflexion est complètement écoulé et qu'il y a plus de coups joués que ce que le compteur indique, vous avez la possibilité de le corriger.

Au début de chaque partie, chaque horloge affiche :



Le joueur qui doit jouer son coup est affiché, chaque seconde, par une flèche clignotante qui est dirigée vers son horloge.



Les étapes jusqu'à la fin du temps de réflexion sont identiques à celles du MODE 01.

MODE 07 2h./ 40 coups + 1 h. de jeu normal

Comme MODE 06, mais sans deuxième temps de contrôle. Le temps de réflexion principal consiste en 2 h/ 40 coups, après ceci la partie doit être terminée avec le temps restant plus 1 h.

MODE 08 2h./ 40 coups + 30 min. de jeu normal

Comme MODE 08, mais seulement 30 min. sont ajoutées après les 40 coups.

MODE 09 3 min., 2 sec. par coup ajouté, partie Fischer-Blitz

L'idée est venue de faire des modes suivants, MODE 09 à 12, des modes de tournois d'échecs (OPEN, tournois de qualification, etc.), plus attrayant pour les participants et pour le public. Le MODE Fischer dans le MODE 09 et MODE 10 traite des jeux normaux et Blitz, ici chaque joueur a un temps de réflexion supplémentaire à côté du temps de base.

Au début de la partie, le temps de base et le temps de réflexion supplémentaire sont affichés.



Le triangle rempli clignote toutes les secondes.

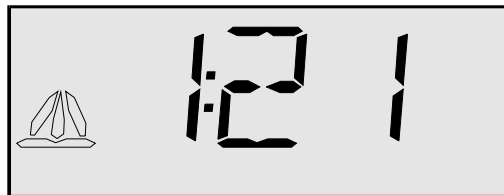
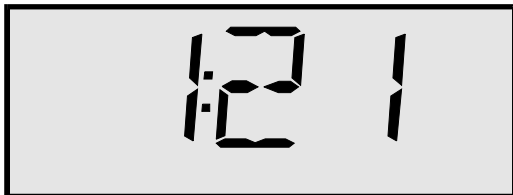
Dans le MODE 09, chaque joueur a un temps de base de 3 min. et 2 sec. de temps de réflexion supplémentaire pour/avant chaque coup joué. Le crédit de temps que possède un joueur peut être augmenté quand les coups sont joués rapidement.

MODE 10 80 min. + 40 min., 1 min. par coup ajouté **Partie normale en Mode Fischer**

Ce mode permet de jouer des tournois en Mode Fischer. Ici aussi il y a un temps de réflexion supplémentaire par coup joué. Dans ce mode de tournoi, chaque joueur a 80 min. jusqu'à ce qu'il arrive au premier temps de contrôle, après il a 40 min. jusqu'à la fin de la partie.

Dans le MODE 10, le joueur a 1 min. de temps de réflexion supplémentaire par coup joué. Le crédit de temps que possède un joueur peut également être augmenté quand on joue rapidement les coups. Comme expliqué pour le MODE 06, l'indépendance des coups joués avec **MOV +/-** a le même effet.

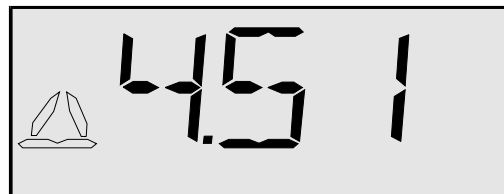
Si la partie a débuté en appuyant sur la touche du joueur, un triangle rempli clignotant est affiché chaque seconde à côté du temps de réflexion.



MODE 11 5 min., 3 sec., par coup libre, partie Bronstein – Blitz

Ce Mode Bronstein concerne la partie Blitz, là chaque joueur a un temps de réflexion de base et un temps de réflexion supplémentaire libre. Dans ce mode, chaque joueur a un temps de réflexion de base de 5 min. pour la partie et 3 sec. de temps de réflexion additionnel libre. Mais le temps de réflexion qui n'a pas été utilisé, n'est pas ajouté au temps de base (ni l'un ni l'autre). Pour le coup suivant, le joueur qui suit a bien sûr encore 3 sec. de temps de réflexion supplémentaire libre.

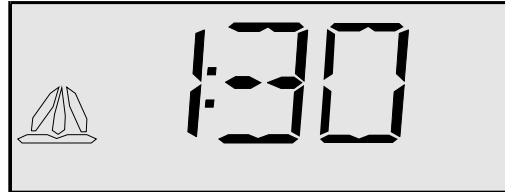
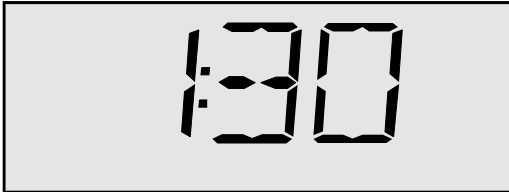
Si la partie a débuté en appuyant sur la touche du joueur, un triangle rempli clignotant est affiché chaque seconde à côté du temps de réflexion.



MODE 12 Mode FIDE 90 min. /partie + 30 sec. /coup ajouté (depuis 01.05.2002)

Dans ce mode de tournoi, chaque joueur a un temps de réflexion de base de 90 min. pour toute la partie. Et il a 30 sec. de temps de réflexion supplémentaire par coup joué. Ce mode correspond au Mode Fischer dans lequel on peut ajouter du crédit de temps.

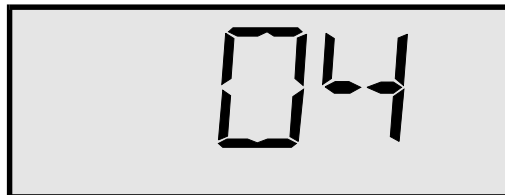
En appuyant sur une des touches des joueur, un triangle rempli clignotant est affiché à côté du temps de réflexion.



USER nn

édition des Modes 01 à 12

Dans ce mode, un des Modes 01 à 12 peut être mémorisé sous une forme d'édition. Ce mode permet au joueur de jouer une partie modifiée sans handicaps du nombre de coups joués (MODE 01 à 05) avec handicaps du nombre de coups joués et de temps de contrôle (MODE 06 à 08) ou avec Fischer-Bronstein (MODE 09 à 12) avec le temps modifié et/ou handicaps en déplacements, dépendant du mode choisi. Dans la configuration initiale le MODE 04 non modifié est mémorisé.



Le mode qui doit être édité, doit être choisi en appuyant sur la touche **MODE**. En appuyant sur la touche **PROG**, la partie peut alors commencer.

Les modes avec un temps de réflexion de plus de 10 min. peuvent être seulement affichés sous la **forme h :mm**. Pour les temps de réflexion de moins de 10 min. ils peuvent être seulement édités sous la forme **m.ss**.

Le mode qui est a été mémorisé dans USER nn peut être par après édité en appuyant sur la touche **PROG**.

Quand le nouveau temps de réflexion est réglé pour les deux joueurs, cela peut être mémorisé comme Mode **USER nn** (**nn** = numéro de mode principal édité exemple MODE 01 => USER 01) en appuyant sur la touche **PROG**. Et le mode réglé auparavant ou le mode ajusté automatiquement **USER 04** est remplacé.

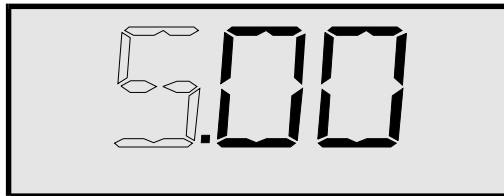
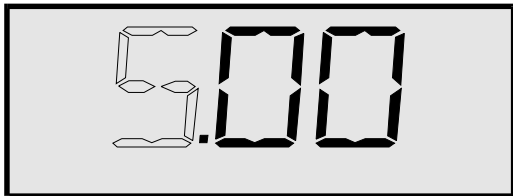
Vous pouvez quitter le mode d'édition à tout moment en appuyant sur la touche **PROG**. Les réglages édités sont mémorisés dans le MODE USER. Ceci est également le cas lorsque la touche **O / I / Stop** est appuyée ; l'appareil est de plus éteint. Après l'avoir rallumé, la pendule débute par le dernier Mode utilisé, ici **USER nn**.

édition du mode 01 à 05 :

Le temps de base pour l'édition dépend de la configuration initiale dans les modes individuels. Cela signifie que les modes avec un temps de réflexion inférieur à 10 min., ne peuvent être qu'édités sous la forme **m.ss**, et les modes avec un temps de réflexion supérieurs à 10 min. peuvent être édités sous la forme **h:mm** ou sous la forme **m.ss**.

Les modes de jeu comme MODE 01, 02, 03, 04 et 05 peuvent être édités de cette manière :

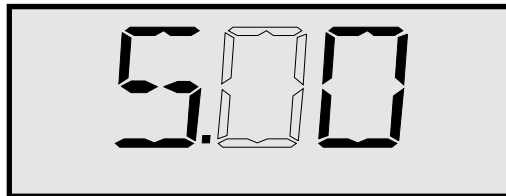
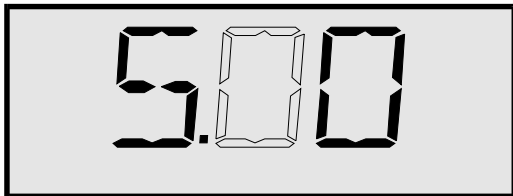
Après avoir appuyé sur la touche **PROG**, les chiffres de gauche de chaque horloge clignotent chaque seconde et permet un réglage. Ex : on édite MODE 01. L'écran affiche au début :



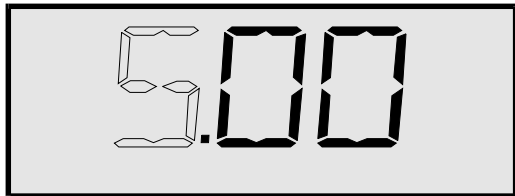
Avec la **touche de jeu de gauche**, le premier chiffre (ici des minutes) peut être changé simultanément pour les deux horloges, 1 minute est ajoutée à chaque fois que l'on pousse sur la touche. Ce réglage va de 0 à 9 minutes avec le temps de base sous la forme **m.ss** et de 0 à 9 heures pour le temps de base sous la forme **h:mm**.

Avec la **touche du joueur de droite**, le chiffre correspondant peut être choisi simultanément. Chaque fois que l'on appuie sur la touche, cela cause le choix du prochain numéro. Les dizaines de minutes et les dizaines de secondes vont de 0 à 5 et les unités vont de 0 à 9.

Le temps peut être réglé dans les différents temps de base de maximum 9h. 59 min. ou de 9 min. 59 sec.



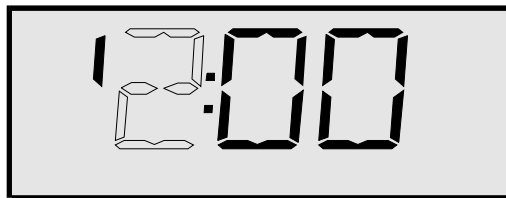
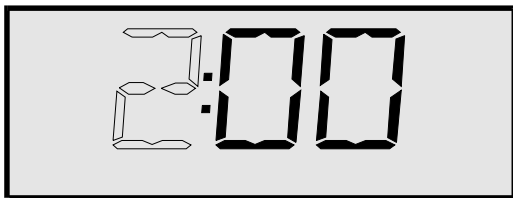
Si vous voulez régler les horloges indépendamment l'une de l'autre (différents temps de réflexion pour les joueurs), vous pouvez effectuer le changement entre les horloges des joueurs en appuyant sur la touche **MODE**. L'horloge du joueur de gauche peut être modifiée en premier.



En appuyant sur la touche **MODE** à nouveau sur la touche de l'horloge du joueur de droite. Pour changer le temps et les chiffres individuels, vous utilisez la touche du joueur de gauche et/ou la touche du joueur de droite, comme expliqué ci-dessus.

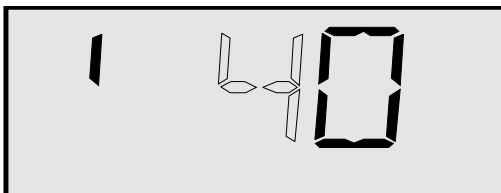
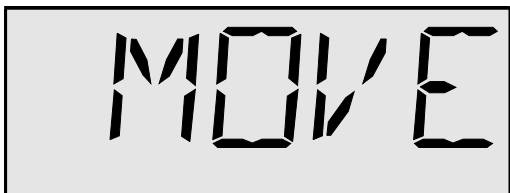
édition des modes 06 à 08 :

Le réglage du temps doit être fait comme pour les MODES 01 à 05. Si le temps de réflexion principal est réglé, l'écran affiche ceci après avoir appuyé sur la touche **PROG** :



Chaque côté gauche clignote. Le temps de réflexion est affiché par un trait vertical clignotant. Avec la touche **MODE** chaque horloge des deux joueurs ou individuellement (l'horloge du joueur de gauche ou de droite) peut être choisi.

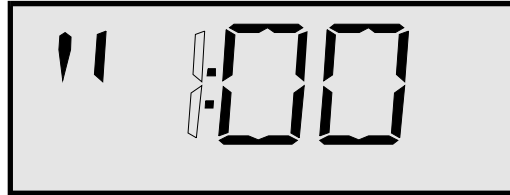
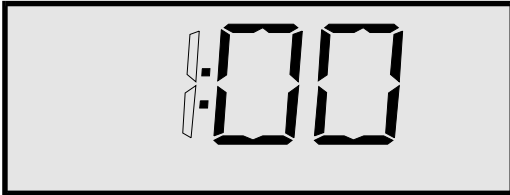
En appuyant sur la touche **MODE** à nouveau, les réglages changent de handicaps en coups en temps de réflexion principal. Les dizaines clignotent.



Avec la **touche du joueur gauche**, le nombre du chiffre correspondant peut être de 0 à 9. Le maximum d'handicaps est 99 coups.

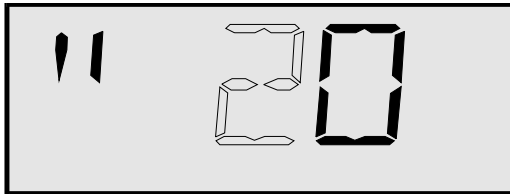
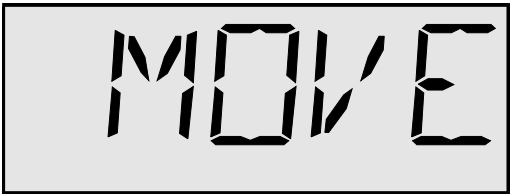
Avec la **touche du joueur droit**, le chiffre qui doit être édité peut être choisi.

En appuyant sur la touche **MODE**, on passe au prochain niveau de temps de réflexion. Ceci est indiqué par deux traits horizontaux à côté du temps de réflexion.

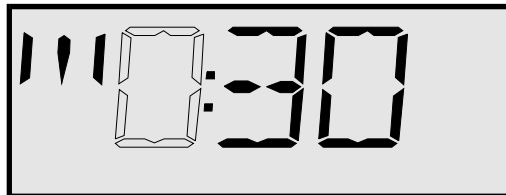
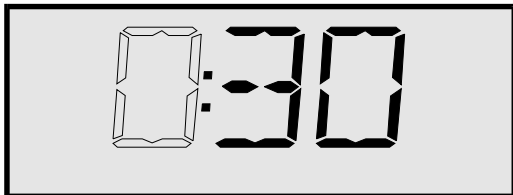


Le réglage doit être fait comme expliqué ci-dessus.

En réappuyant sur la touche **MODE**, vous pouvez atteindre le deuxième niveau de temps de réflexion avec un handicap en coups.



En réappuyant, le troisième niveau de temps de réflexion est atteint.



Un autre pression sur la touche **MODE** cause le réglage du temps de réflexion principal.

Le réglage des handicaps doit être effectué avec la touche du joueur droite/gauche.

En appuyant sur la touche **PROG**, le mode édité est mémorisé sous USER 06, 07, et 08 et l'édition est terminée.

remarque : Les modes MODE 06, 07, et 08 peuvent être considérés fondamentalement comme les mêmes. Dans les modes MODE 07 et 08 quelques paramètres tels que le nombre de déplacement et handicaps en temps sont égal à 0.

conseil : Un deuxième temps de contrôle n'est pas nécessaire, dans le mode édité, tous les paramètres suivants des 2ième et 3ième niveau de temps de réflexion (compteur de coups et contrôle de temps) doivent mis à 0 (ex. Que le MODE 06 est choisi comme mode principal). A ceci nous vous recommandons d'utiliser les MODES 07 et 08 comme base dans de telcas.

remarque : Dans tous les modes avec un temps de base supérieur à 10 min., vous pouvez seulement choisir la forme **h:mm**. Pour les temps de réflexion inférieurs à 10 min., vous devez répéter l'édition sous la forme **m.ss**.

édition des modes 09 à 12

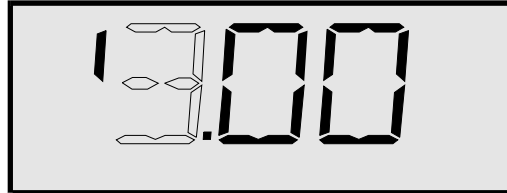
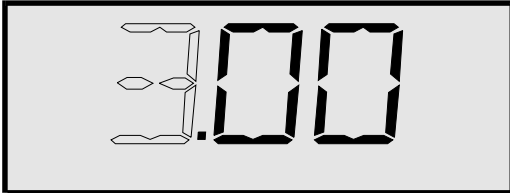
L'édition de Mode 09, 10, 11 et 12 est comparable au réglage des modes 06 à 08, mais vous avez l'opportunité d'ajouter des réglages de temps de réflexion supplémentaire/libre. Mais le 3^{ième} niveau de temps et le 2^{ième} contrôle de temps sont manquants.

Les MODE 09 à 12 ont la même structure, même si le MODE 09 et 11 sont des modes Blitz et les MODE 10 et 12 mode normal (Fischer/Fide et Bronstein).

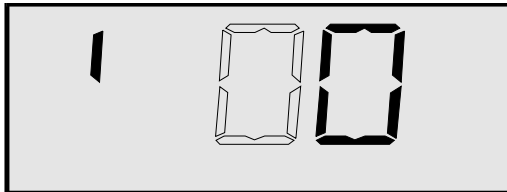
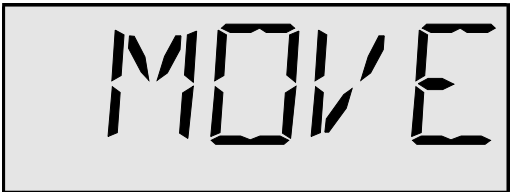
A ceci vous n'avez qu'à remettre les paramètres correspondants à 0.

Les réglages de temps et de coups doivent être effectués comme expliqué ci-dessus. La touche du joueur gauche règle le temps, la touche du joueur droit change les différents chiffres de temps. En appuyant sur la touche **MODE**, vous pouvez choisir les réglages du temps de réflexion, handicaps en coups et temps de réflexion libre.

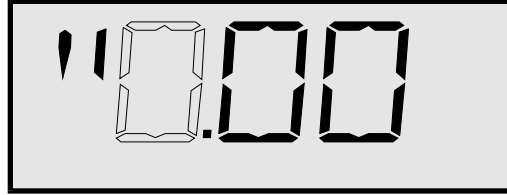
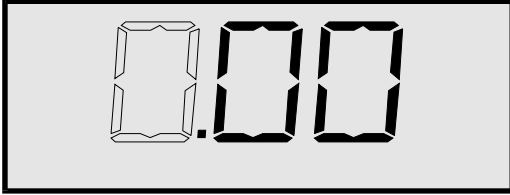
Après avoir appuyé sur la touche **PROG** pour le MODE 09, ceci s'affiche :



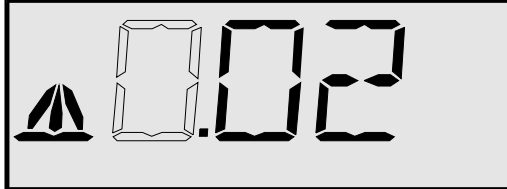
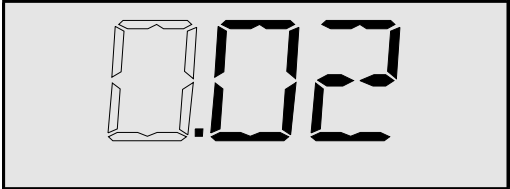
Après avoir appuyé trois fois sur la touche **MODE** pour les handicaps en nombre de coups.



Après avoir réappuyé sur la touche **MODE**, le deuxième niveau est réglé.



Et appuyé trois fois sur la touche **MODE**, le réglage de temps de réflexion supplémentaire suit.



Ceci est indiqué par un triangle à gauche sur l'horloge de droite.

Le triangle est rempli pour le mode Fischer (MODE 09, 10 et 12), et vide pour le mode Bronstein (MODE 11).

Avec la touche **PROG**, le mode peut être mémorisé sous USER 09, 10, 11 ou 12 :

remarque : Les réglages pour le compteur de coups ex. Pour 40 coups comme temps de contrôle a seulement un effet correspondant avec le Mode MOV + qui est dépendant du compteur de coups.

conseil : Avec ce mode vous pouvez parfaitement jouer au Blitz ou une partie normale sans temps de réflexion supplémentaire ou libre. A ceci vous devrez mettre le paramètre correspondant à 0.

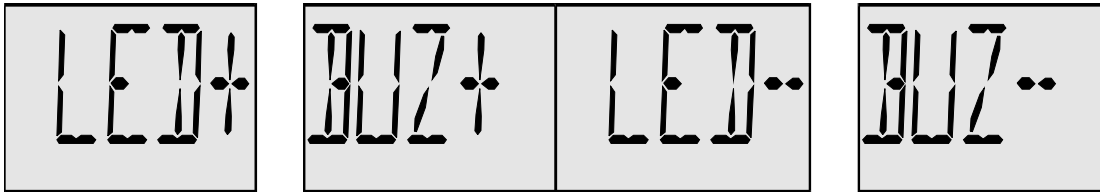
remarque : Les modes avec un temps de réflexion supérieur à 10 min. vous pouvez seulement le régler sous la forme **h:mm** Pour le temps de réflexion inférieur à 10 min., le réglage doit être répété sous la forme m.ss.

LED +/- ; BUZ +/-

Active/Désactive les LED des joueurs, Signal sonore Buzzer

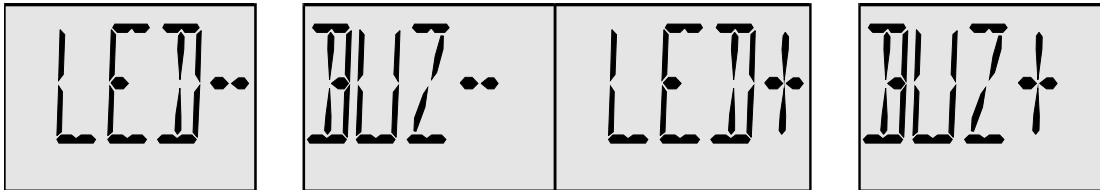
Dans la configuration initiale, le LED du joueur est activé (+) et le signal sonore Buzzer est désactivé (-). Après avoir activé le signal sonore Buzzer **chaque** fin de temps est signalé par un long signal sonore. La signalisation du LED du joueur indique quel joueur doit jouer son coup, ceci est signalé chaque seconde. Le LED du joueur clignote.

Vous pouvez choisir le réglage en appuyant sur la touche **MODE** jusqu'à ce que ce que **LED+ BUZ-** est affiché sur l'écran.



Avec la touche du joueur de **gauche**, le LED du joueur peut être désactivé (-) ou être activé (+).

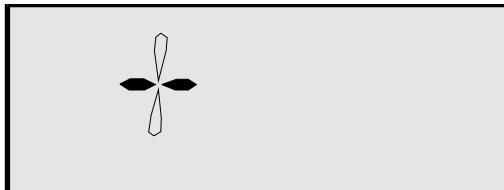
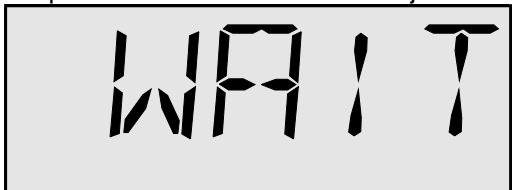
Avec la touche du joueur de **droite**, le signal sonore Buzzer peut être activé (+) ou être désactivé (-).



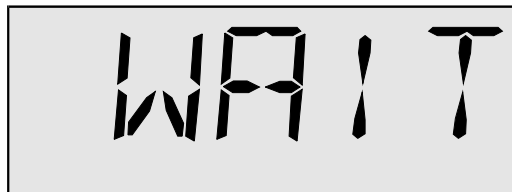
Le réglage est gardé en mémoire après avoir éteint la pendule, mais en cas de batterie faible les deux réglages sont désactivés.

WAIT +/-Période d'attente d'une heure activé/désactivé (seulement pour les parties normales)

L'horloge du joueur est activé par l'adversaire, si le joueur n'arrive pas ou arrive en retard au début de la partie d'un tournoi. Le temps d'attente s'écoule (et le temps de réflexion aussi). Si le temps s'est écoulé complètement, le joueur absent perd la partie sans l'avoir disputée. D'autre part, la partie peut commencer normalement (temps de réflexion moins le temps d'attente pour le joueur en retard). Le réglage se fait en appuyant sur la touche **MODE** jusqu'à ce que WAIT +/- s'affiche, en activant (+) ou en désactivant (-) le temps d'attente avec la touche du joueur de gauche.



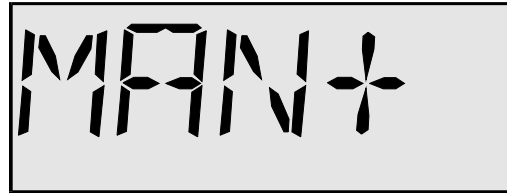
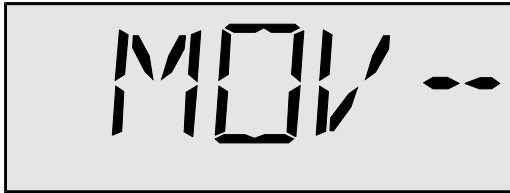
Après ceci, le mode de jeu (seulement les modes 06, 08, 10 et 12 ou User correspondant) est choisi ou un mode de jeu ultérieurement commencé à l'aide de la touche **PROG** (reprise du temps d'attente activé). Après il affiche le temps de réflexion pendant 2 sec. L'écran change vers le temps d'attente et affiche après le début :



Après que le temps d'attente soit expiré, l'écran affiche 0 :00 et la pendule est arrêtée. Vous pouvez seulement commencer une nouvelle partie en appuyant sur la touche **MODE** ou éteindre en appuyant sur la touche **O / I / Stop**.

MOV -/+, MAN -/+ active/désactive les réglages de temps de réflexion qui est indépendant du nombre de coups

Il y a deux types de fonctions si le temps de réflexion est écoulé ou si le nombre de coups joués est atteint dans un niveau de temps de réflexion pour les modes 06 à 08, 09 à 12 et les USER correspondants. Il est choisi en appuyant quelques fois sur la touche **MODE**. En appuyant sur la **touche du joueur de gauche**, les réglages sont activés (+) ou désactivés (-). Le temps de réflexion qui est indépendant du nombre de déplacement est réglé automatiquement.



Avec le réglage du temps de réflexion qui est indépendant du nombre de coups joués, le temps de réflexion du joueur change du premier au deuxième niveau de temps de réflexion quand il est expiré (ex 2 h.). En appuyant sur la **touche du joueur de droite**, vous pouvez de plus définir si le réglage du temps de réflexion après avoir expiré passe automatiquement à l'autre horloge (avec reprise du temps restant) avec (**MAN-**) ou si l'horloge change avant d'échoir (**MAN+**). Ici vous pouvez régler manuellement les horloges non réglées au nouveau niveau de temps de réflexion (reprise du temps de réflexion restant) en arrêtant la pendule avec la touche **O / I / Stop** et en appuyant sur la touche **PROG** pendant plus au moins deux secondes (voir aussi page 32).

Une pendule expirée est visible après avoir fini tout le temps de réflexion.

Avec le réglage du temps de réflexion qui est dépendant du nombre de coups joués (**MOV+**), le temps de réflexion change lorsqu'il a atteint le nombre de coups correspondants pour le contrôle du temps ex. après le 40^{ème} ou le 60^{ème} coup, si le temps restant est disponible. Le réglage **MAN+** ou **MAN-** n'est pas actif.

4. autres possibilités de réglages correction de temps et de coups joués quand le temps est contrôlé

Les corrections de temps et de coups sont seulement possibles avec les modes de jeux normaux (MODE 06 à 08, 10,12 et USER correspondants) si les réglages de temps de réflexion est dépendant du nombre de coups joués et a été réglé avec **MOV+** avant que le choix de jeu ne soit choisi.

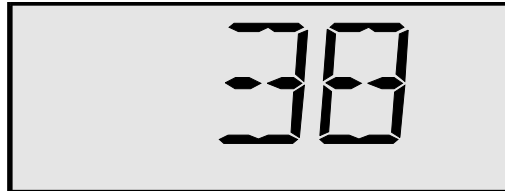
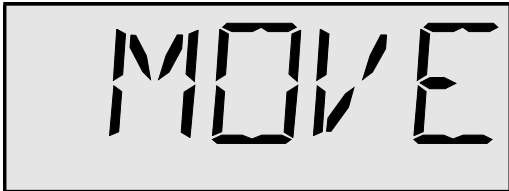
Une correction peut être nécessaire si le temps de réflexion d'un joueur est écoulé, bien qu'il ait noté plus de coups joués que indiqué dans le compteur de coups interne.

Avant que la pendule ne soit arrêtée en appuyant sur la touche **O / I / Stop**, le coup actuel peut être récupéré en appuyant sur la touche **MODE**.

Exemple :

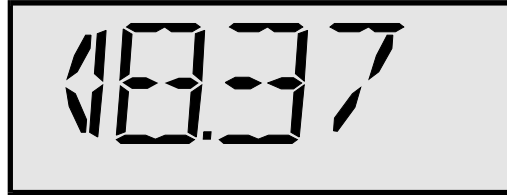
Les joueurs ont joué et noté 40 coups et le joueur joue son 41^{ième} coup (l'horloge du joueur de gauche). L'adversaire (l'horloge du joueur de droite) peut introduire un plainte en disant que l'horloge du joueur de gauche a expirée. Le compteur de coups joués affiche le 38^{ième} coup (contrairement à la notation).

L'écran affiche l'exemple de l'horloge du joueur de gauche expirée et demande au compteur de coups joués (coup qui vient d'être joué) en laissant la touche **MODE** appuyée.



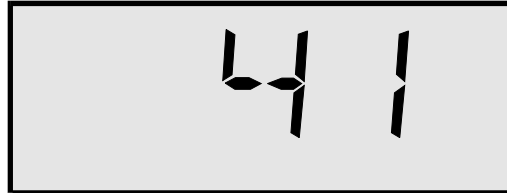
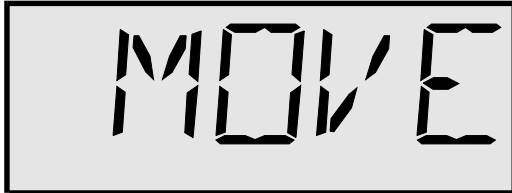
attention : les horloges ne sont pas stoppées !

Maintenant que les horloges sont stoppées en appuyant sur la touche **O / I / Stop**. L'écran affiche :



En appuyant sur la touche PROG pendant environ 2 sec., la correction débute.

L'écran affiche maintenant le compteur de coups joués (avant d'arrêter au 38^{ième} coup) avec le 41^{ième} coup.



Le coup peut être corrigé vers le haut avec la **touche du joueur de droite**, et avec la touche du joueur de **gauche** pour corriger vers le bas, mais minimum jusqu'au 41^{ième} coup. Les corrections de temps et de coups au deuxième niveau de réflexion se font de la même manière, mais minimum jusqu'au 61^{ième} coup (avec la touche du jouer de gauche).

remarque : Les secondes du temps restant sont repris de la forme m.ss vers la forme h:mm.

avancer les réglages du temps de réflexion (seulement avec MOV-)

Si l'un des temps de réflexion d'un joueur est écoulé (avec réglage du temps de réflexion qui est indépendant du nombre de coups joués) et qu'il est passé à un autre niveau temps de réflexion, l'autre joueur est toujours à un niveau inférieur et a un temps restant. Son horloge s'arrête d'abord quand le temps est écoulé, cela peut causer le fait qu'un joueur ne sait actuellement pas combien de temps restant il a au total.

Avant de choisir MODE 06 à 08, 09 à 12 ou USER correspondant, le réglage est expliqué sous **MOV +/- MAN +/-**.

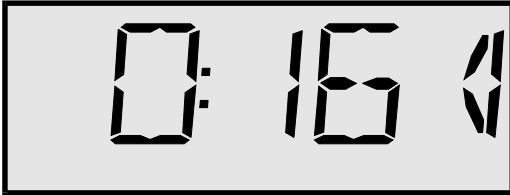
Le réglage initial **MAN +** cause le réglage des horloges et le temps peut être avancé manuellement en appuyant sur la touche **PROG**. Par conséquent, les horloges doivent être arrêtées en appuyant sur la touche **O / I / Stop** et appuyez sur la touche **PROG** pendant environ 2 sec. pour avancer le temps d'un joueur. Ainsi il a le nouveau temps et le crédit du niveau précédent. La pendule est toujours arrêtée et peut être rallumée en appuyant sur n'importe quelle touche des joueurs.

Dans l'autre réglage, **MAN -**, l'autre horloge se règle après le temps expiré d'une horloge en reprenant le temps de réflexion au niveau suivant du temps de réflexion. Il est possible à présent d'infliger un temps de pénalité à l'aide de la touche **PROG**.

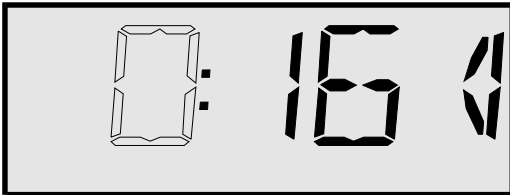
Imposer des temps de pénalité pendant une partie

Le temps restant peut être édité pendant une partie. Ainsi des temps de pénalité peuvent être imposés pour un joueur ou pour chacun des joueurs.

La pendule peut être arrêtée à l'aide de la touche **O / I / Stop** (chaque horloge affiche le temps restant). L'écran affiche par exemple le temps de réflexion suivant :



Si la touche **PROG** est appuyé pendant environ 2 sec. , l'écran affiche généralement le temps de base sous la forme **h:mm** et affiche le chiffre en heure clignotant à l'horloge de gauche (dans le mode édité).



En appuyant sur la touche **MODE** vous pouvez changer entre l'horloge du joueur droit ou gauche. Le chiffre qui doit être édité clignote.

Avec la **touche du joueur de gauche**, le nouveau nombre (dépend du chiffre de 0 à 5 ou de 0 à 9) du chiffre clignotant peut être changé.

Avec la **touche du joueur de droite**, le chiffre correspondant (heures et minutes) du temps du joueur peut être réglé.

En appuyant sur la touche **PROG**, l'édition des temps de pénalité est terminé. L'écran affiche les nouveaux temps de réflexion. L'exemple montre 3 min. de plus pour le joueur de gauche et 3 min. de moins pour le joueur de droite.



La partie peut être continuée en appuyant sur l'une des touches des joueurs.

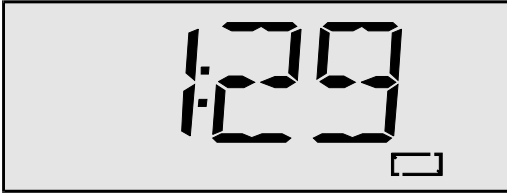
remarque : Avant d'imposer des temps de pénalité, vous pouvez d'abord faire une correction de temps et de coups ou avancer au niveau de temps de réflexion suivant.

remarque : Les règles du FIDE vous éclairci sur l'art et la manière dont il faut procéder dépendant du temps restant.

remarque : Le mode édition pour les temps de pénalité peut à tout moment être interrompu en appuyant sur la touche **O / I / Stop**. Les anciens réglages sont maintenus.

5. affichage batterie faible / changer les piles

Si la capacité des piles est épuisée, ceci est affiché par un symbole rectangulaire en-dessous de l'écran du joueur gauche. Mais vous pouvez être sûr de terminer la partie en cours.



remarque : Quand vous changerez les piles, les modes USER édités et les activations/désactivations du LED, Buzzer, temps d'attente et les réglages qui dépendent du compteur de coups joués se remettront à la configuration initiale. Tous les temps sont également perdus.

6 . début rapide/résumé du manuel d'utilisation

Modes de jeux et réglages

MODE 01.... 5 min. Blitz
 MODE 02.... 10 min. Blitz
 MODE 03.... 20 min. Rapide
 MODE 04.... 30 min. Rapide
 MODE 05.... 30 sec. Sablier
 MODE 06.... 2 h/40 m., 1 h/20 m. + 30 min., tournoi
 MODE 07.... 2 h/40 m. + 1 h., tournoi
 MODE 08.... 2 h/40 m. + 30 min., tournoi
 MODE 09.... 3 min.,2sec./c. Extra, Fischer-Blitz
 MODE 10.... 80 min+40 min., 1min./c. Extra, Fischer
 MODE 11.... 5 min,3sec./c. Libre, Bronstein-Blitz
 MODE 12.... FIDE 90min./ partie+30sec./c. Extra
 USER Mode d'édition01-12 -> PROG
 LED/BUZ+/- ... LED/Buzzer du joueur activé/désactivé
 WAIT +/-..... minuteur d'1 h. d'attente activé/désactivé
 MOVE -/+ ... réglage du temps, independant de coups
 Activé/désactivé

Début rapide et fonctions pour les arbitres

Pendule allumée/éteinte
 - appuyer sur la touche ronde: O/I/Stop touche O/I/Stop
 choisir programme
 - appuyer sur la touche MODE (plusieurs fois) touche MODE
 Corrections de temps/temps de pénalité
 - arrêter la pendule, appuyer sur la touche ronde touche O/I/Stop
 - commencer appuyer 2 sec. PROG touche PROG
 - choisir horloge (droite/lgauche) touche MODE
 - choisir h./m. touche jouer droit
 - changer temps touche joueur gauche
 - o.k. et reprise du temps touche PROG
 - fautes - arrêt touche O/I/Stop
 Avance les réglages de temps de réflexion
 - arrêter pendule, appuyer sur touche ronde touche O/I/Stop
 - appuyer sur Prog 2 sec. touche PROG
 Continuer la partie touche joueur